

ВНЕЗАПНО ЛЮДОЕДЫ

от Василия Шаповалова



ВНЕЗАПНО ЛЮДОЕДЫ

Это дополнение посвящено мастерским ходам на провалах при попытке оценить человека и ситуацию. Больше дюжины различных трюков, которые заставят игроков вздрогнуть от напряжения.

This text is licensed under CC-BY 3.0

Автор: Василий Шаповалов.

Большое спасибо Александру Стрепетилову, Дарье Заузолковой, Юлии Дробышевской и Павлу Берлину.

Что делать, если игрок оценивал ситуацию или человека и провалился

Для меня, как мастера церемоний, ***оценить ситуацию*** и ***оценить человека*** — самые сложные ходы. Сказать правду в случае успеха нетрудно, но в случае провала всё несколько сложнее. Вот я и собрал в кучу все трюки, которые я придумал сам или вычитал у других.

Что нужно помнить

Игрок не может просто взять и кинуть кубики. Всегда исходи из описания. ***Оценить ситуацию*** или ***человека*** в этом смысле несложно. Чтобы посмотреть, принюхаться или вспомнить что-нибудь, не нужны многословные описания. Однако на такое элементарное действие сложно придумать хороший ответ: вряд ли что-то пойти не так, когда ты просто окидываешь взглядом пейзаж. Поэтому я практически сразу взял за правило рассказывать сразу и без броска всё, что легко заметить или вспомнить.

В моём случае игрок кидает кубы тогда, когда его персонаж что-то сделал: коснулся края чужого разума через мировой вихрь, подтянулся и заглянул через стену, приложил ухо к двери, подобрался к охраннику поближе или проверил цвет колечка на патронах противника.

Ещё нужно помнить, что провал не означает неудачу персонажа, провал означает проблемы. Так что на броске в 6– при желании мастера церемоний игрок ещё может задать вопрос-другой и получить на них ответ.

Держи это в голове, когда выбираешь трюк из списка.

Трюки

• **Хуже, чем казалось.** Пусть игрок задаст вопрос из списка, а ты в ответ покажи ему беду. Большинство трюков лучше употреблять время от времени, чтобы не приелись: этот трюк не такой. Можно использовать его хоть каждый раз.

> *«Какой охранник для меня наиболее уязвим?» — «Они расставлены так, что каждый находится в поле зрения минимум двоих других. Начинай с любого, тревогу всё равно поднимут».*

• **Хуже, чем я думал.** Перенаправь вопрос одному из игроков, а потом коварно изврати его ответ.

Это мой любимый трюк: игрок даёт мастеру церемоний на что опереться и делает вклад в игру.

[redacted]

«Так кто всем заправляет в этом лагере?» — «А ты сам как думаешь?» — «Ну, мы вроде слышали, что Девка Джо здесь за главного». — «В общем, да, двое его громил как раз идут к тебе, чтобы поинтересоваться, почему ты ещё не показался ему на глаза. Невежливо».

• **Ответ в другом замке.** Преврати поиск ответа в сложную задачу. Отличный трюк, потому, что он даёт мастеру время подумать и много добавляет к повествованию. Важно, однако, сделать задачу интересной.

«Как мне пробраться на этот военный склад?» — «Эти мощные двери взрывчаткой не возьмешь — по крайней мере, не обвалив коридора. Тебе нужен серьёзный резак или мастер-медвежатник. Может, на рынке в Тесак-сити ты найдешь что-нибудь подходящее».

• **Бездна смотрит на тебя.** Пока ты изучаешь кого-то, ты тоже можешь оказаться замеченным. Может быть, ты изучал его слишком долго, слишком внимательно, или выбрал неподходящее место.

«Пока ты пристально смотрел в глаза Приёмышу, улавливая его настроение, он изучал твоё лицо. "Постой,— говорит он,— ты случайно не тот Принц, который в прошлом году угнал байк с моей стоянки?"»

• **Пропустил очевидное.** Пока персонаж изучает одну цель, что-то другое ему мешает. Неплохой трюк, но не стоит использовать его слишком часто: персонаж, которого все время внезапно прерывают, может показаться некомпетентным, а ты же фанат персонажей.

«Итак, ты крадучись обходишь базу рейдеров по периметру, высматривая подходящее место для атаки. Вдруг ты чувствуешь лёгкий ветер, укол песчинки в щеку, который превращается в тысячу уколов… Песчаная буря началась. Что ты делаешь?

• **ВНЕЗАПНО ЛЮДОЕДЫ.** Не отвечай на вопрос, смени тему… силой. Просто начни бой, не обязательно объяснять, в чем дело — пусть играют, чтобы узнать. Рекомендую использовать с осторожностью: ход должен следовать из повествования.

«Значит, ты говоришь с Имамом о том, о сём, пытаясь понять, в чём его проблема, так? Его голова взрывается кровавыми ошметками, а через секунду ты слышишь выстрел. Снайпер. Что ты делаешь?»

• **Промедлил.** Персонаж слишком долго думал или наблюдал, или был слишком увлечён, чтобы заметить что-то опасное. Это хороший трюк, но при передозировке становится скучным. Часто этот вариант приходит в голову первым: имеет смысл подумать ещё, может, придумается что-нибудь поинтереснее.

«Значит, ты хочешь понять, кого из них лучше взять в заложники, чтобы он приказал остальным бросить оружие? Окидываешь взглядом Рорка и Парчер, потом поворачиваешься к Вонючке. Он вопросительно смотрит на Парчер — определенно, она тут главная. Но можешь не поворачиваться обратно — судя по звуку взведенного затвора, ничего хорошего тебя там не ждет.»

• **Отделился**

Оценивая ситуацию, персонаж отошёл от группы. Отличный момент, чтобы использовать угрозу, которую всей командой победить было бы несложно.

«Итак, Ангел, ты пошёл поговорить с Бакстером? Оставил остальных снаружи, чтобы узнать, как убедить его вернуть вашу тачку. Ну, ты заходишь к нему в подвал. Бакстер закрывает за тобой дверь и поворачивает ключ в замке. Что ты делаешь?»

• **Проблема в процессе.** Если персонаж рискует, пытаясь оценить ситуацию/человека — пусть получит, что заслужил.

«Ты лезешь на скалу, чтобы посмотреть на лагерь бандитов сверху? Стоило озаботиться страховкой. Запиши два урона.»

• **Ранее незамеченная проблема**. Подумай, что могло пойти не так раньше, и почему эту проблему заметили только сейчас. Не стоит использовать этот трюк часто, иначе игроки будут описывать каждую мелкую деталь, чтобы обезопасить себя от таких ситуаций.

«Помнишь, ты перекатывался, чтобы спрятаться за камень от пулемета у Броктон-Бэй? Ну так вот, стекла в бинокле треснули. Ни хрена не видно. Придется подойти поближе или уйти восвояси.»

• **Очевидное враньё**. Речь идет о случае, когда игроки знают или догадываются, что мастер сказал неправду. А они будут подозревать, когда мастеру придёт время сделать жёсткий ход. Это не очень хороший трюк. Он, во-первых, против твоих принципов: ты же должен говорить правду, верно? Вдобавок этот трюк обычно довольно скучный. По моему опыту, игра не выигрывает от того, что нужно держать в голове одновременно ложную воображаемую картинку и то, что происходит на самом деле. Я использую этот трюк только по инициативе игрока, типа «чёрт возьми, меньше шести. Может, мне кажется, что подходы открыты и никаких мин тут нет?» Если часто прибегать к очевидному вранью, трудно будет обмануть игрока по-настоящему.

«Тебе кажется, что Рубанок неплохо к вам расположен. Да-да, именно так.»

• **Заразное враньё.**На провале МЦ придумывает что-нибудь и озвучивает это, игрок получит 1 опыт, если будет действовать на основании вранья (или заставит другого игрока так действовать). Иногда получается целая серия подстав. Этот трюк появился в ранних версиях *Dungeon World*.

«Рубанок неплохо к вам расположен. Можете остановиться у него в здании. Я дам тебе один опыт, если ты этому поверишь, или заставишь поверить другого персонажа.»

• **Настоящее враньё.** Это похоже на предыдущий трюк, только когда игроки поверили. Можно даже держаться принципов: скажи правду, но не всю правду. Заставляет игрока разделить огорчение от провала с персонажем. Я с удовольствием вспоминаю несколько моментов, когда мастер церемоний сыграл над нами такую шутку. Провернуть такой трюк, впрочем, сложно: нужно, чтобы игроки поверили, что ты сделал жёсткий ход. Подожди, пока они свыкнутся со своим заблуждением, а потом дождись золотой возможности, чтобы развеять его — через час или через несколько встреч, может быть. Если ты настроен серьезно, можешь даже подстроить для игроков возможность сделать серьезные ставки на основании своего заблуждения.

«Рубанок выглядит довольно нервно, похоже, ему очень не хочется давать вам приют. Неудивительно, учитывая вашу репутацию (на самом деле Рубанку тычет в печень пистолетом сидящий под столом убийца, который охотится лично за вами).»

• **Ход за кадром.** Если в голову вообще ничего не лезет, можешь просто ответить на вопрос и сделать ход за экраном. Не очень люблю этот трюк, мне больше нравится, когда провал напрямую вытекает из истории.

«Хм, ну, ничего нового ты не узнал. Как обычно, Барсук хочет каких-нибудь штук на 3 бартера (в это время поселение окружает банда Зеленокожего)».

• **Ход фронта.** Если ход фронта подходит, можно просто его и сделать.